

**PERILAKU JUDI BOLA KAKI ONLINE PADA MAHASISWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS RIAU**

Oleh : R Ferry A Trinanda (1001134823)
rferry26@yahoo.com

Pembimbing : Dr. H. Swis Tantoro, M.Si

Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Abstract

Penelitian ini dilakukan di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas riau, dengan tujuan untuk mengetahui perilaku judi bola kaki online pada mahasiswa. permasalahan dalam penelitian ini ialah (1) apa faktor yang melatar belakangi mahasiswa bermain judi bola kaki online, (2) apa dampak perilaku judi bola kaki online pada mahasiswa? Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas riau yang melakukan judi bola kaki online, karena jumlah mahasiswa yang melakukan judi bola kaki online tidak di ketahui maka dalam penelitian ini penulis dalam mengambil sampel dengan tehknik snowball sampling dengan cara menentukan satu atau dua orang subyek untuk di wawancarai selanjutnya dari subyek sebelumnya mendapat subyek selanjutnya demikian selanjutnya, untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dalam menganalisa data hasil penelitian. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perilaku judi bola kaki online pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas riau dalam penelitian ini ialah mahasiswa yang berusia 22-23 tahun. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 5 orang, yang terdiri dari sebagian mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi *online*. Dengan jumlah informan tersebut, peneliti memang masih belum bisa untuk banyak mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Populasi diidentifikasi adalah seluruh mahasiswa Universitas Riau yang terlibat dalam permainan judi *online*, sebab informan yang dibutuhkan adalah mahasiswa yang secara langsung mengetahui dan mengikuti permainan judi *online*.

Kata Kunci: Perilaku, judi bola online

**FOOTBALL ONLINE GAMBLING BEHAVIOR IN STUDENTS FACULTY OF SOCIAL
AND POLITICAL SCIENCE UNIVERSITY RIAU**

By : R Ferry A Trinanda (1001134823)
rferry26@yahoo.com

Supervisor : Dr. H. Swis Tantoro, M.Si

Sociology Department
faculty of Social Science and Political Science
Riau University

Abstract

This research was conducted at the faculty of social sciences and political science university riau, in order to determine the behavior of football gambling online on the student. problems in this study are (1) what the background factors of students playing football gambling online, (2) what is the impact of a football online gambling behaviors in students? The method used in this study is a qualitative research method, as for the sample in this study were students of the faculty of social sciences and political science university riau conducting gambling foot ball online, because the number of students who conduct gambling foot ball online is not known it is in research The writer in taking a sample with snowball sampling technique by determining one or two subjects to be interviewed further on the subject previously received thus further next subject, to collect data researchers using interviews, observation, documentation in analyzing research data. Results of this study can be concluded that the behavior of football gambling online at the social science faculty students and university political science riau in this study is students aged 22-23 years. Subjects in this study amounted to 5 people, consisting of some students directly involved in online gambling games. With the number of informants, researchers are still not able to get a lot of information needed. Populations are identified throughout the Riau University students involved in online gambling games, because the required informants are students who directly know and follow the online gambling game. Based on the results of this study concluded that the behavior of gambling footballs online at students of faculty of social sciences and political science university Riau, which is motivated by economic factors, situational factors, factors desire to try, factors perception of chances of victory, and the factor of the skills and the impact of football gambling online on the university students of social science and political science university riau namely health impact, economic impact, the impact of deviant behavior, academic performance impact, and the impact on personality.

Keywords: Behavior, online footbal gambling

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai fitur masing-masing dengan segala keunggulan dan kelebihanannya seperti *smartphone*, tablet, laptop, yang hampir semuanya itu memiliki fitur yang bisa digunakan untuk mengakses internet dimanapun dan kapanpun, banyak masyarakat luas yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut bahkan cenderung bergantung pada kemajuan teknologi yang tentunya memberikan berbagai dampak dalam kehidupan manusia. Dampak yang ditimbulkan bisa bersifat positif seperti kemudahan mengakses informasi, kemudahan dalam berkomunikasi, dan lain-lain, tetapi dampak negatifnya juga selalu mengiringinya seperti membuat orang menjadi malas, terlalu bergantung pada perkembangan teknologi yang ada, internet digunakan untuk mengakses hal-hal yang buruk seperti situs porno dan lain-lain.

Cyber Crime merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap computer, jaringan computer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan konvensional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan computer. Kejahatan tersebut diadakan menjadi dua kategori yakni *cyber crime* dalam arti sempit dan *cyber crime* dalam arti luas. *cyber crime* dalam arti sempit

adalah kejahatan terhadap sistem computer, sedangkan *cyber crime* dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan computer dan kejahatan yang menggunakan sarana computer (Widodo, 2013: 12).

PERUMUSAN MASALAH

Sebagian yang telah penulis uraikan pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa faktor yang melatarbelakangi mahasiswa bermain judi bola online?
2. Apadampakjudibola kaki online pada mahasiswa?

TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untukmengetahuifactoryangmelatar belakangi mahasiswa bermain judi bola kaki online.
2. Untukmengetahuidampakjudi bola kaki onlineTerhadapmahasiswa.

KEGUNAAN PENELITIAN

1. Manfaat Teoretis
(1). Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi ilmu sosiologi dalam menambah pengetahuan dibidang Perilaku Mahasiswa dan menjadi bahan acuan bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang.
(2). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguatkan ilmu pengetahuan dalam bidang Sosiologi.
2. Manfaat Praktis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi bacaan sehingga

dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai studi kajian Sosiolog.

TINJAUAN PUSTAKA

Definisi perilaku menyimpang secara normative adalah tindakan atau perilaku yang menyimpang dari norma-norma, dimana tindakan-tindakan tersebut tidak disetujui atau dianggap tercela dan akan mendapatkan sanksi negatif dari masyarakat (Narwoko dan Suyanto, 2007 : 106).

Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya”(Kartini Kartono, 1998;56).

TEKNOLOGI DAN KEBUDAYAAN

Teknologi adalah bagian dari suatu kebudayaan dan mempunyai dampak terhadap kebudayaan tersebut, dampak ini tidak selalu dikatakan baik melainkan juga bisa berdampak buruk terhadap manusia dan masyarakat. Kebudayaan merupakan semua hasil karya, cipta rasa dan karsa manusia. Karya manusia menghasilkan teknologi dan kebudayaan materil yang di perlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitar agar hasilnya dapat di

manfaatkan untuk keperluan manusia. (Mangunwijaya, 1985: 1).

Kehidupan manusia sekarang ini banyak dipengaruhi oleh beberapa factor, misalnya benda-benda yang dihasilkan oleh produksi pabrik. Pada awalnya benda tersebut dianggap aneh kehadirannya lalu dipelajari cara penggunaanya kemudian dinikmati. Dalam situasi seperti ini terciptannya kondisi munculnya suatu media, suatu sarana untuk menghadirkan kesenangan dan informasi. Media tersebut di bangun karena kebutuhan suatu kelompok tertentu.

MAHASISWA

Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi.(Siswoyo, 2007: 121). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai mahasiswa di perguruan tinggi Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistik tentang diri sendiri dan lingkungannya.

INTERAKSI SOSIAL

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud

dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya. Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya. Dan terakhir adalah Makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process* Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Karp dan Yoels menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial.

TINJAUAN JUDI ONLINE

Judi *online* pada dasarnya sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah menang serta

terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang membedakan judi *online* dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *online*. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi *online* juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian *online* yang tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan berbagai model permainan seperti situs *IBCBet.com*, *SBObet.com*, *Bola88.com*, *liga365.com* dan sebagainya.

FAKTOR YANG MELATAR BELAKANGI MAHASISWA BERMAIN JUDI BOLA ONLINE

Mahasiswa dengan kantong yang pas-pasaan, kadang mereka berfikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, mereka berfikir, Dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar.

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku Judi Bola Kaki, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman sejawat atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan

metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku Judi Bola Kaki bola, terutama menyangkut keinginan untuk terus Judi Bola Kaki. Yang memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali..

DAMPAK JUDI BOLA ONLINE

Sesuatu yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki dampak yang ditimbulkan setelah mereka melakukannya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif yang langsung dirasakan oleh pelaku serta yang dapat dilihat oleh orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga terjadi pada mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online*, mereka merasakan dampak yang ditimbulkan dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*. Dampak yang dirasakan adalah resiko dari sebuah keputusan yang mereka ambil, meskipun dampak yang dia rasakan dan ditimbulkan dari suatu perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung bersifat negatif ataupun merugikan baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

Seseorang dalam keadaan sudah kecanduan seseorang akan betah bertahan lama-lama hanya untuk bermain judi bola online maka

dari itu dengan duduk lama-lama didepan layar akan memunculkan dampak terhadap kesehatan. Dampak judi bola online terhadap kesehatan akan terjadi jika informan bermain dengan frekuensi yang lama atau di luar normal, normalnya duduk di depan layar itu menurut Dr. Tjahjono D. Gondhowiardjo, SP.M adalah 2 jam, dalam hal ini peneliti mengatagorikan yang di sebut diluar normal yaitu >4 jam duduk di depan layar.

Penyakit yang akan ditimbulkan dampak kecanduan judi bola online cukup banyak karena tidak hanya merusak mata tetapi juga mengakibatkan informan kekurangan cairan kerena sedikit minum bahkan jarang makan dan kurang tidur, hal ini disebabkan informan sering bergadang karena menonton bola kaki yang di tayangkan tengah malam, kebiasaan ini jelas berbahaya bagi informan karenah akan mudah terkena penyakit. Untuk melihat dampak bermain judi bola online terhadap kesehatan dapat dilihat sebagai berikut.

Bermain judi bola online, maka akan dihadapkan kepada dua situasi yaitu menang atau kalah. oleh karena itu judi online jelas mempengaruhi keadaan ekonomi mahasiswa. apalagi dana yang dibutuhkan untuk bermain judi bola online juga terbilang besar untuk ukuran mahasiswa. Walaupun terbilang besar tapi tetap saja masih banyak mahasiswa bermain judi bola online.

Mahasiswa yang sumber dana bermain judi bola online berasal dari kiriman orangtua, kehidupannya

menjadi lebih berbahaya dibanding mereka yang tinggal bersama orangtua. Jika saja uang kiriman habis untuk bermain judi bola online, maka kebutuhan untuk makan dan minum pun terancam. Jika keadaannya sudah begitu, maka meminjam kepada teman merupakan salah satu solusi untuk memperpanjang hidup. Kemudian ada pula yang terbiasa menggadai barang seperti laptop, TV, handphone ke tempat pegadaian. hal ini terjadi karena judi telah mengendalikan kehidupan mereka dan bukan sebaliknya yaitu mereka yang mengendalikan permainan tersebut walaupun suku bunga yang ditetapkan mencekik, itu merupakan jalan lain untuk tetap makan.

Mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika memasang taruhan dalam permainan judi *online*, sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat mahasiswa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutupi kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi bola *online* terhadap kepribadian.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan mengungkap fakta, keadaan, dan fenomena. Kaitanya dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah mengungkap judi bola kaki online yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan syarat utama dalam melakukan penelitian. Dengan tidak adanya lokasi penelitian maka penelitian itu tidak berjalan dan terlaksana dengan semestinya. Peneliti haruslah mempunyai tempat atau sebuah lokasi yang akan dijadikan sebuah tempat penelitian. Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh si peneliti adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau Pekanbaru. Peneliti ini bertujuan mendeskripsikan mengenai perilaku mahasiswa dalam melakukan judi online. Dengan titik tumpuan penelitian pada perilaku mahasiswa.

Subyek Penelitian

Subyek adalah keseluruhan orang, kejadian, atau hal-hal yang menarik bagi peneliti untuk diteliti, Zulganet (2008: 133). Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau yang bermain judi bola online.

Snowball sampling adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel (Sugiyono, 2001: 61).

Jenis Data

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer, yaitu data yang diperoleh atau yang dikumpulkan langsung dari penulis.
 2. Data Sekunder, adalah data yang diperoleh atau yang dikumpulkan oleh penulis dari sumber-sumber yang terkait.
- Data ini diambil langsung dari produksi masing-masing jurusan di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara
Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (Tanya jawab) secara lisan, baik langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *Indepth Interview* atau wawancara mendalam. Berkaitan dengan teknik wawancara ini, menjelaskan bahwa dengan wawancara mendalam peneliti dapat mengetahui alasan

sebenarnya dari informan tentang tindakan atau keputusannya.

2. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun data atau keterangan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti.

GAMBARAN TENTANG JUDI ONLINE

➤ Gambaran cara bermain judi online

Bermain judi bola online, para petaruh harus memiliki *account* yang nantinya digunakan untuk masuk ke dalam website judi bola online. Dalam pembuatan *account* pihak bandar meminta kita untuk mengisi formulir pendaftaran yang berisi mengenai data pribadi dan rekening bank yang akan kita gunakan. Data diri yang diminta adalah data diri yang sesuai dengan kartu tanda penduduk. Sedangkan, bank yang digunakan biasanya adalah bank-bank ternama yang ada di Indonesia. Setelah memberikan data diri dan rekening bank, maka akan diberikan password yang dikirim lewat email. Password inilah yang nantinya digunakan untuk masuk ke dalam website judi online tersebut. Setelah masuk ke dalam website, maka kita akan diminta untuk melakukan transfer ke rekening pihak bandar. Pihak Bandar telah mencantumkan alamat pengiriman di website yang mereka punyai. Setelah melakukan transfer ke pihak bandar, maka dana yang kita transfer akan dimasukkan ke dalam *account* dalam bentuk

virtual yang biasa disebut dengan chip. Chip inilah yang akan kita gunakan untuk bertaruh.

➤ **Jenis permainan judi bola online**

Permainan judi bola online tidak hanya mengenai pertandingan selama 2x24menit. Tetapi, ada begitu banyak macam permainan selama 2x45 yang dapat dimainkan, yaitu :

- Memilih/menebak tim yang menendang bola pertama (*first kick off*)
- Menebak total jumlah tendangan penjuru (*corner kick*)
- Memilih/menebak tim yang pertama kali mencetak gol (*first goal*)
- Memilih/menebak tim yang terakhir mencetak gol (*last goal*)
- Memilih/menebak tim yang menang pada babak pertama (*1st half win*)
- Memilih/menebak tim yang menang 2x45 menit (*full time win*)
- Total jumlah goal selama satu babak (*over/under first half*)
- Total jumlah goal selama 2x45 (*over/under full time*)

DESKRIPSI DATA DAN PEMBAHASAN

➤ **Identitas informan**

Anggota pemain judi adalah mahasiswa yang pernah bermain judi bola *online*, bahkan sampai sekarang

masih ada beberapa mahasiswa yang masih aktif bermain judi bola online tersebut, mereka biasanya bermain judi di warnet dan di kost mereka masing-masing, atau terkadang mereka berkumpul di salah satu kost teman mereka.

1. Baron (laki-laki, 22 Thn)
2. Saji (laki-laki, 22 Thn)
3. Imun (laki-laki, 22 Thn)
4. Karok (laki-laki, 23 Thn)
5. Sirun (laki-laki, 23 Thn)

AWAL MULA MASUKNYA JUDI BOLA ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA

Awalmula masuknya judi bola online kedalam lingkungan mahasiswa tidak dapat diketahui secara pasti. Ada yang mengaku mulai bermain sejak tahun lima tahun yang lalu, ada yang mengaku sejak tiga tahun yang lalu dan ada pula yang mengaku baru bermain beberapa bulan belakangan. Hanya saja mahasiswa yang bermain judi bola online sebagian besar pemain lama. Pemain lama maksudnya adalah mereka yang sebelumnya bermain judi bola, baik secara *face to face* maupun melalui bandar bola.

Pola penyebaran judi bola online ini melalui warnet. Sebagian besar pemain judi bola beralih ke judi bola secara online setelah melihat orang lain bermain di warnet yang sering mereka kunjungi. Kemudian mereka mengimpormasikan hasil temuannya tersebut kepada teman-temannya yang lain. Karena begitu banyaknya kemudahan yang ditawarkan judi bola online dibandingkan judi bola

secara lama, maka banyak mahasiswa di daerah ini yang pada akhirnya memutuskan meninggalkan judi bola cara lama dan beralih ke online. Dapat dikatakan penyebarannya dari mulut ke mulut.

FAKTOR YANG MELATAR BELAKANGI MAHASISWA BERMAIN JUDI BOLA ONLINE

➤ Faktor ekonomi

Mahasiswa dengan kantong yang pas-pasaan, kadang mereka berfikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, mereka berfikir, Dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi masyarakat yang menerima perilaku Judi Bola Kaki juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas. *“saya bermain judi bola karena faktor ekonomi, ya sama tahu ajalah kalotinggal di kota dikit-dikit uang keluar ya saya coba-coba aja bermain judi bola online dengan modal sedikit bisa menang besar”* (hasil wawancara, tanggal 5 agustus 2015).

➤ Faktor situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku Judi Bola Kaki, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman sejawat atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.

Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil. *“saya pertama bermain judi bola online karena faktor lingkungan di kost tempat saya tinggal ya mau gimana lagi teman-teman saya pada sibuk judi bola online saya juga ikut-ikutan juga jadinya lantaran saya juga hobi sepak bola bro”* (hasil wawancara, tanggal 5 agustus 2015).

➤ Faktor keinginan untuk mencoba

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku Judi Bola Kaki bola, terutama menyangkut keinginan untuk terus Judi Bola Kaki. Yang memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali. *“saya awalnya cuman iseng-iseng aja bermain judi bola online pada awalnya bermain saya memang menang dan setelah itu saya juga pernah kalah walaupun*

perbandingan menangnya lebih sedikit dibandingkan dengan kalahnya dan karena itu saya berkeyakinan bahwa suatu saat saya pasti akan menang lagi” (hasil wawancara, tanggal 5 agustus 2015).

➤ **Faktor persepsi tentang peluang kemenangan**

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Fanatisme terhadap suatu tim sepak bola membuat mereka merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperoleh dia dan timnya, meski pada kenyataannya kadang peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya". *“mungkin karena saya fanatik terhadap salah satu tim sepak bola jadinya saya menganggap bahwa tim-tim besar itu akan menang jika berhadapan dengan tim-tim kecil dan saya mengevaluasi bahwa peluang kemenangan tim-tim besar besar itu lebih besar dibandingkan dengan tim-tim kecil” (hasil wawancara, tanggal 5 agustus 2015).*

➤ **Faktor persepsi terhadap keterampilan**

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam menebak hasil sebuah pertandingan sepak bola dan akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena keterampilan dan keberuntungan yang dimilikinya. Padahal tidak selalu keberuntungan menaunginya, bahkan kadang presentase kekalahannya lebih besar dari kemenangannya. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan. *“saya kan update terus berita bola jadinya ketika memasang taruhan saya tidak ragu lagi bro” (hasil wawancara, tanggal 5 agustus 2015).*

DAMPAK JUDI BOLA ONLINE

Segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki dampak yang ditimbulkan setelah mereka melakukannya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif yang langsung dirasakan oleh pelaku serta yang dapat dilihat oleh orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga terjadi pada mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online*, mereka merasakan dampak yang ditimbulkan dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*. Dampak yang dirasakan adalah resiko dari sebuah keputusan yang mereka ambil, meskipun dampak yang dirasakan dan ditimbulkan dari suatu perbuatan atau perilaku

menyimpang lebih cenderung bersifat negatif ataupun merugikan baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

➤ **Dampak terhadap kesehatan**

Penyakit yang akan timbulkan dampak kecanduan judi bola online cukup banyak karena tidak hanya merusak mata tetapi juga mengakibatkan informasi kekurangan cairan karena sering asedikit minum bahkan jarang makan dan kurang tidur, hal ini disebabkan informasi sering bergadang karena menonton bola kaki yang di tayangkan tengah malam, kebiasaan ini jelas berbahaya bagi informasi karena akan mudah terkena penyakit. Untuk melihat dampak bermain judi bola online terhadap kesehatan dapat dilihat sebagai berikut. *“semenjak saya bermain judi bola online, saya hampir setiap malam begadang sehingga saya sering lupa, susah berpikir dan paling sering saya rasa adalah sulit konsentrasi dalam membuat tugas kuliah” (hasil wawancara, tanggal 5 agustus 2015).*

➤ **Dampak terhadap prestasi akademik**

Bermain judi bola online maka harus dilakukan penyesuaian waktu bertaruh dengan waktu pertandingan dimulai, jika pertandingan dimulai pada tengah malam/dini hari maka mahasiswa yang bermain judi bola online mau tidak mau harus menyempatkan dirinya untuk begadang sampai pagi, apalagi liga-

liga eropa yang biasanya bermain di malam dan dini hari. liga-liga eropa tidak hanya berlangsung di akhir pekan tetapi sering juga bermain pada tengah pekan karena dimulai pada malam dan dini hari maka jam istirahat untuk mahasiswa yang begadang menjadi terganggu akibatnya jam kuliah keesokan harinya terganggu hal ini tentu saja membuat mahasiswa yang bermain judi online tertinggal dalam hal akademik. *“sangat menyenangkan apalagi yang ditonton adalah tim besar dan tim kesayangan, sayang untuk di lewatkan walaupun esoknya ada jadwal kuliah”*

➤ **Dampak terhadap perilaku menyimpang**

Mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika memasang taruhan dalam permainan judi *online*, sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat mahasiswa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutupi kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi bola *online* terhadap kepribadian.

1. Berbohong

Berbohong kepada orang tua, bapak/ibu kos dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi bola *online* terhadap kepribadian.

2. MengadaikanBarang

Dalam penelitian ini dari hasil wawancara peneliti dengan informan bahwa informan mengatakan sering melesingkan barang-barang yang dimilikinya seperti, handphone, sepeda motor dan lektop. Melesingkan barang kemungkinan terjadi ketika tidak memiliki uang saku dalam kelompok pemain untuk memenuhi kebutuhan bermain judi online, akan menjadi sasarannya salah satu barang dari pemain jadi sasaran untuk di tukar ditempat pengadaian dengan uang.

➤ Dampak terhadap ekonomi

Kerugian material khususnya uang juga menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermain judi bola online tersebut, uang jelas menjadi hal yang pokok dalam permainan judi ini, karena mereka bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang, dan jika mereka sering kalah dalam berjudi, maka secara pasti uang mereka lama-lama akan habis, dan hal itu bisa mengakibatkan mereka harus meminjam teman untuk bertahan hidup selama mereka tidak memiliki uang, hal ini seperti penuturan dari informan sebagai berikut:

Hasil wawancara peneliti dengan salah satu informan yang

bernama sirun (nama samaran) umur 23 tahun semester 11 :*“sangat berdampak sekali bro, terutama jika sering kalah mau gak mau di sakit-sakitin tu menunggu jelang tanggal muda pinjem sana sinilah”*(hasil wawancara, tanggal 12 agustus 2015).

➤ Dampak terhadap kepribadian

Dampak selanjutnya dampak negatif yang juga menyertai dari permainan judi *online* ini adalah mengenai kepribadian atau sifat dan kebiasaan mereka, mereka yang kalah dalam berjudi bisa merasa jengkel, ingin marah terus, kecewa, yang mereka tunjukan kepada teman-teman dikampus,dan dikost. hal ini tentu dapat saja mengakibatkan terjadinya konflik diantara mereka. *“jika kalah perasaan saya gak enak aja bro, apalagi kalau pas masang berturut-turut masang dan kalah terus, itu rasanya pengen marah-marah aja terus bro, apa lagi kalo ada jadwal kuliah bawaanya malas aja bro”* (hasil wawancara, tanggal 1 agustus 2015).

KESIMPULAN DAN SARAN

➤ Kesimpulan

Permainan judi bola *online* yang dilakukan oleh para mahasiswa merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka. Intensitas kebersamaan antar sesama mahasiswa yang sering bertemu membuat hubungan mereka terjalin dengan baik, hal ini membuat proses interaksi yang terjadi diantar mereka dapat berjalan dengan baik karena satu sama lain saling memberikan respon atau tanggapan terhadap apa yang mereka perbincangkan. Setelah mahasiswa

mengetahui keberadaan permainan judi *online* melalui interaksi yang terjadi diantara mereka, kemudian dilanjutkan dengan proses belajar bagaimana cara bermain dalam permainan judi *online*.

1. Faktor yang melatar belakangi judi bola kaki online
 - Faktor ekonomi
 - Faktorsituasional
 - Faktor keinginan untuk mencoba
 - Faktor persepsi tentang peluang kemenangan
 - Faktor persepsi terhadap keterampilan
2. Dampak judi bola online
 - Dampak terhadap kesehatan
 - Dampak terhadap ekonomi
 - Dampak terhadap perilaku menyimpang
 - Dampak terhadap prestasi akademik
 - Dampak terhadap kepribadian

SARAN

➤ **Bagi mahasiswa**

Seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu. Jangan asal-asalan mengikuti teman atau tergiur dengan hal yang bersifat sementara, permainan judi itu merupakan tindakan yang menyimpang seharusnya sebagai seorang mahasiswa khususnya mahasiswa memberikan contoh yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, bukannya malah melakukan hal-hal yang menyimpang.

➤ **Bagi Orangtua**

Orang tua yang bertugas menjaga dan mendidik anaknya agar bertingkah laku dan berperilaku baik, hendaknya orang tua selalu mengawasi anaknya meskipun anaknya kuliah atau bersekolah dan tinggal jauh dari orang tua, komunikasi yang dilakukan harus sering dan terus menerus, sehingga bisa memantau kondisi dari anaknya, bila diperlukan orang tua harus sering mengunjungi anaknya di kost, agar bisa memastikan anaknya dan memberikan rasa kenyamanan serta perhatian kepada anaknya hal ini setidaknya bisa mengurangi kemungkinan anaknya akan melakukan judi bola *online*.

➤ **Bagi Masyarakat**

Warga masyarakat harusnya juga memiliki kontrol sosial yang ketat kepada setiap warga masyarakatnya, disini peran ibu atau bapak kost juga diperlukan untuk mengawasi anak yang kost disitu, selain itu lingkungan kost juga harus membantu mengawasi dan memberikan contoh yang baik kepada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama.
- Ishaq, Isjoni. *Masalah Sosial Masyarakat*. Pekanbaru: Unri Press, 2002.
- J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyatno. *Sosiologi Teks Pengantar dan*

- Terapan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2007.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Rajawali, 1998.
- Lawang. MZ. Robert, 2006. Materi kuliah umum. Dasar-dasar pemikiran jurusan Sosiologi fisip Universitas Riau. Pekanbaru.
- Mangunwijaya, Y.B. 1985. *Teknologi dan dampak kebudayaannya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Mansyur, Cholil. 2000. *Sosiologi Masyarakat Kota Dan Desa*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Murdiyanto Janu. 2007. *Perilaku menyimpang*. Cendikia. Bandung.
- Nawawi Arief, Berda. 2003. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Raftuh Bunyamin dan Ruyadi Yadi, Pengantar Sosiologi I. Erlangga.1996.
- Ridwan, Juniarso. 1983. *Manusia, Teknologi, Mitos Dan Realitas*. Bandung: Angkasa.
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunarto, kamanto. *Pengantar sosiologi*. Jakarta, 2004.
- Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: UNY press.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung; Alfabeta.
- Tumin, Melvin M. 1978. *Stratifikasi Sosial*, Terjemahan Ali Mandan. New Delhi: Prentice-hall.
- Poerwadarminta. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Widodo. 2013. *Hukum Pidana Di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik Dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Zanden, James Vander 1979. *Sosiologi*, edisi ke empat.PT. Raja grafindo persada. Jakart
- Zulganet, “ *Metode Penelitian Sosial dan Bisnis* “, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2008.
- Sumber Skripsi :
- Afriyenti. 2012. *Dampak Kecanduan Game Poker (Permainan Kartu Online) Pada Masyarakat Kelurahan Citra Raja Kecamatan Sail Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Ria.

